

PRESSEINFORMATION

13. November 2008

Als Feuerwehrmann, cleverer Bauer, Maler oder kleiner Brückenbauer spielerisch lernen

Nachhilfeinstitut und Familienzeitschrift vergeben zum sechsten Mal Deutschen Lernspielpreis

Bereits zum sechsten Mal haben *spielen und lernen*, die Zeitschrift für Eltern und Kinder, und das Nachhilfeinstitut Studienkreis in Stuttgart den Deutschen Lernspielpreis verliehen. Drei Neuerscheinungen und ein noch unveröffentlichtes Spiel wurden mit dem begehrten Preis für pädagogisch hochwertige Spiele ausgezeichnet. Laudatorin der diesjährigen Preisverleihung war Stuttgarts Bürgermeisterin für Kultur, Bildung und Sport Dr. Susanne Eisenmann.

Viele der eingereichten Spiele befassen sich im „Jahr der Mathematik“ mit diesem nicht bei allen Schülern beliebten Fach. Ein weiterer Schwerpunkt lag auf Spielen, bei denen sich alles um einheimische und exotische Tiere dreht. Nachdem die Redaktion *spielen und lernen* eine Vorauswahl aus den zahlreichen Einsendungen getroffen hatte, kürte eine Jury aus Nachhilfeschülern und -lehrern des Studienkreises die vier Gewinner.

Pressekontakt:
Studienkreis
Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Thomas Momotow
Tel.: 02 34/97 60-122
E-Mail: tmomotow@studienkreis.de

spielen und lernen
Redaktion
Ralf Ruhl
Tel.: 0761/7 05 78-535
Fax: 0761/7 05 78-539
E-Mail: ralf.ruhl@familymedia.de

In der Kategorie „Lernspiele für Kinder ab drei Jahren“:

Mein großes Feuerwehr-Spiel vom Ravensburger Spieleverlag (Autor: Helmut Walch).

Tatü-tata! Hier wird die Spielschachtel zur Einsatzzentrale. Verkehrsunfall, Unwetter oder Brand im Haus – die Spieler werden zu Feuerwehrleuten. Je nach Aufgabe müssen sie die richtige Ausrüstung wählen und ihr Wissen beweisen. Natürlich gibt es für die Männer in den Schutzanzügen auch Trainingseinheiten: Da müssen die Schläuche schnell aufgewickelt werden und wer am schnellsten die Stange herunterrutscht, darf seinen Spielstein vorrücken. Am meisten Spaß macht natürlich der Befehl „Wasser marsch!“ Dann wird versucht, mit der Löschkanone ein Fenster im brennenden Haus zu treffen. Bei dieser Übung in Geschicklichkeit haben die Kinder oft die Nase bzw. den Wasserstrahl vorn.

In der Kategorie „Lernspiele für Kinder ab sechs Jahren“:

Alles Tomate! vom Zoch-Verlag (Autor: Reiner Knizia). Dieses rasante Kartenspiel mit witzig-pfiffigen Illustrationen rund um den Bauernhof lässt jeden Kopf heiß laufen. Sieben Karten liegen in einer Reihe auf dem Tisch. Die Spieler prägen sie sich ein, dann werden sie umgedreht. Der Clou: Alle müssen gleichzeitig überlegen, was sich z. B. unter der sechsten Karte befindet. War's die Gans oder der Hahn? Oder doch das Schaf? Wer als Erster auf die richtige Lösung kommt, erhält die Karte. Die Lücke wird aufgefüllt, und weiter geht's.

Der „alle-gleichzeitig“-Effekt lässt Karten und Emotionen wirbeln, und dank der simplen Regeln kann man gleich losspielen. Je mehr Bauernhofliebhaber mitmachen, desto größer der Spaß.

In der Kategorie „Lernspiele für Kinder ab neun Jahren“:

Graffiti von Huch & friends (Autor: Jacques Zeimet). Wer sich noch an die „Montagsmaler“ erinnert und diese mochte, der wird Graffiti lieben. Hier malt nicht einer, und die anderen raten – sondern umgekehrt! Ist die Zeit abgelaufen, versucht der Spieler, der mit Raten dran ist, auf den gezeichneten Begriff zu kommen und darf Punkte für sein Lieblingsbild vergeben. Aber bekommt er auch heraus, von wem welche Zeichnung stammt? Graffiti fordert Spieler kreativ heraus.

Über den mit 500 Euro dotierten Preis für ein noch unveröffentlichtes Spiel freute sich die Spieleautorin Carmen Kleinert aus Neunkirchen, die für ihre Spielidee **„Die Brücke über den Fluss Sü-Tjen“** ausgezeichnet wurde. Die Brücke ist schon vor langer Zeit eingestürzt. Wer trocken über den Fluss kommen möchte, muss also eine neue bauen. Der Würfel entscheidet, welcher Brückenstein als nächstes genutzt werden muss. Hier können auch schon kleine Kinder ab etwa zweieinhalb Jahren mitmachen. Gerade die sind fasziniert, wenn die eigene Spielfigur, die auf dem vordersten Brückenstein steht, wie von Geisterhand über den Fluss wandert, weil weitere erwürfelte Steine von hinten

nachgeschoben werden. Das Spiel fördert Motorik, Farberkennung und Zahlenverständnis und zeigt, wie schön es ist, wenn man miteinander gewinnt.

Sonderheft mit großem Spiele-Dossier

Pünktlich zur Preisverleihung ist das Sonderheft „Lernen mit Spielen“ der Zeitschrift *spielen und lernen* erschienen. Auf 52 Seiten wird erklärt, warum Spielen schlau macht, es gibt Tipps zum richtigen Umgang mit Regeln beim Spielenachmittag in der Familie und wie man mit Spielen Kindern die Natur näher bringen kann. Die Sieger des Deutschen Lernspielpreises werden ausführlich porträtiert und – Herzstück des Heftes – auf 14 Seiten werden die 77 besten Lernspiele des aktuellen Jahrgangs vorgestellt. Das Heft kostet € 2,90 und kann bestellt werden beim BPV Medien Vertrieb, Römerstr. 90, 79618 Rheinfelden, Tel. 07623/964155

Die nächste Runde ist eingeläutet

Ab sofort können sich Verlage und Autoren um den Deutschen Lernspielpreis 2009 bewerben. Voraussetzung: Die veröffentlichten Titel müssen in diesem Jahr oder bis spätestens Mitte März 2009 erschienen sein. Unveröffentlichte Prototypen müssen komplett spielbar sein. Einsendeschluss ist der 13. März 2009.

Informationen zum Deutschen Lernspielpreis 2009 gibt es im Internet unter www.deutscherlernspielpreis.de.

Die Initiatoren

Der Studienkreis – ein Unternehmen der Cornelsen Verlagsgruppe – gehört zu den führenden Nachhilfeschoolen in Deutschland. Das Unternehmen bietet qualifizierte Nachhilfe und schulbegleitenden Förderunterricht für Schüler aller Klassen und Schularten. Die Schüler erhalten eine individuelle, ganz auf ihre Bedürfnisse zugeschnittene Förderung in allen gängigen Fächern. An ausgewählten Standorten bietet der Studienkreis eine gezielte Förderung für Kinder mit einer Lese-Rechtschreib- oder Rechenschwäche. Mit seinen bundesweit rund 1.000 Schulen gewährleistet der Studienkreis seinen Kunden ein Angebot in Wohnortnähe. Um Eltern Orientierung auf dem Nachhilfemarkt zu geben, lässt der Studienkreis die Qualität seiner Leistungen vom TÜV Rheinland überprüfen. Weitere Informationen zur Arbeit und zum Konzept des Studienkreises gibt es unter www.nachhilfe.de oder gebührenfrei über die Rufnummer 0800/111 12 12.

Seit 40 Jahren wird *spielen und lernen*, die Zeitschrift für Eltern und Kinder, ihrer besonderen Ratgeber- und Unterhaltungsrolle für die ganze Familie gerecht: mit einem Teil für Eltern, der vorrangig den Erziehungs- und Familienalltag aufgreift, der Kinderzeitschrift *spiel mit* und dem Familienteil unter dem Motto „mitmachen – selber machen“. Ganz im Sinne der Philosophie spielen und lernen finden die Leser in jedem Heft wichtige Erziehungstipps und Ratgeberseiten für den Familienalltag, eine bunte Mischung an Bastelvorschlägen, lustigen Spielen, Rätseln, Erstlese-Texten und Sachthemen zum Spielen, Basteln, Kochen, Feiern, Lesen und vieles mehr. Die Vorstellung und Beurteilung ausgewählter Spiele, Film-, Fernseh-, CD- und DVD-Tipps sowie Buchrezensionen und CD-ROM-Besprechungen runden das einmalige und pädagogisch wertvolle Heftangebot ab.